

Cthulhu 7e édition

LES MASQUES DE NYARLATHOTEP

SINGERIES

ÉDITIONS SANS-DETOUR



Jeu de rôle d'horreur dans l'univers de H. P. Lovecraft

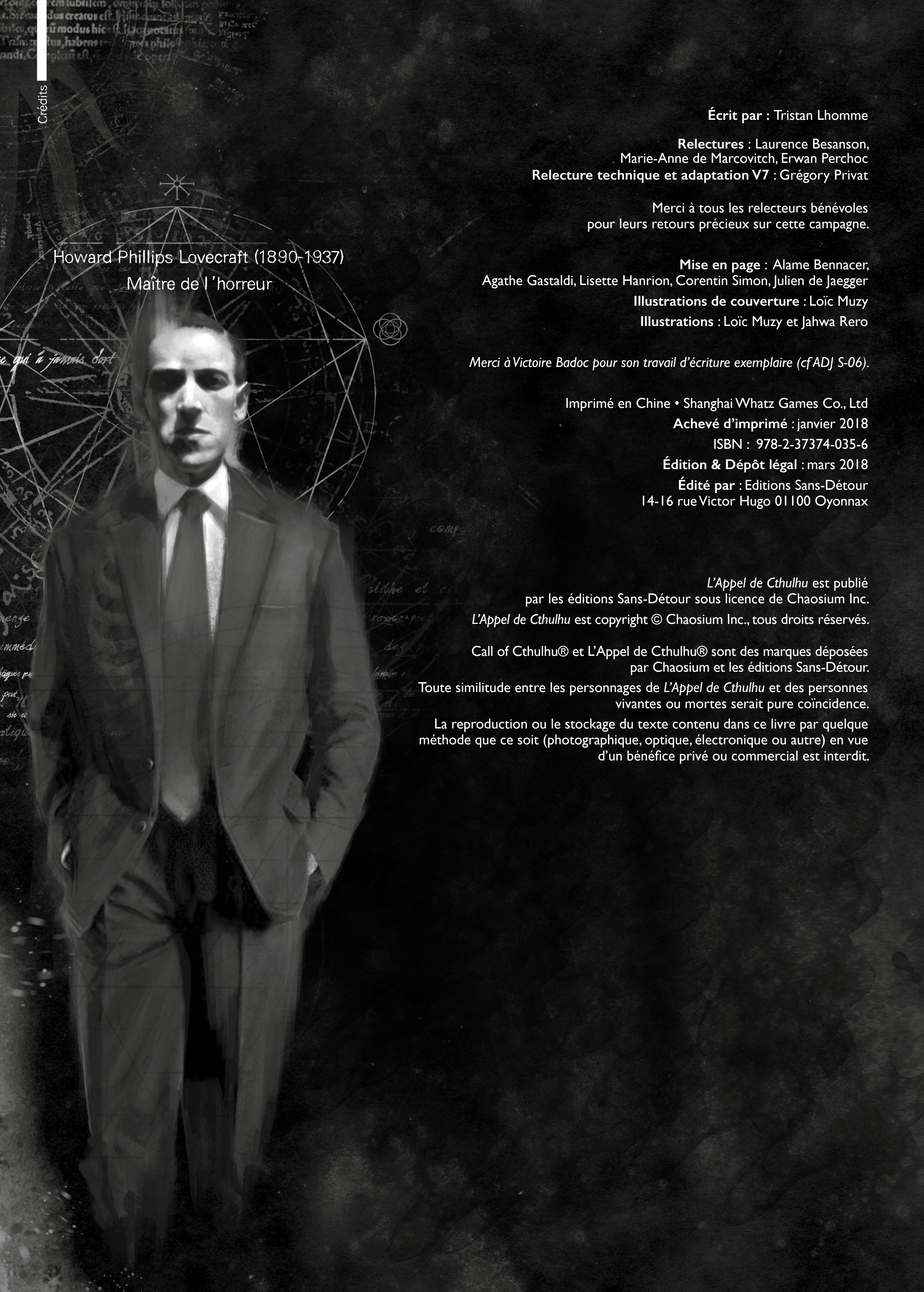
Les Masques de Nyarlathotep

Singeries



Par Tristan Lhomme

Editions Sans-Detour



Écrit par : Tristan Lhomme

Relectures : Laurence Besanson, Marie-Anne de Marcovitch, Erwan Perchoc
Relecture technique et adaptation V7 : Grégory Privat

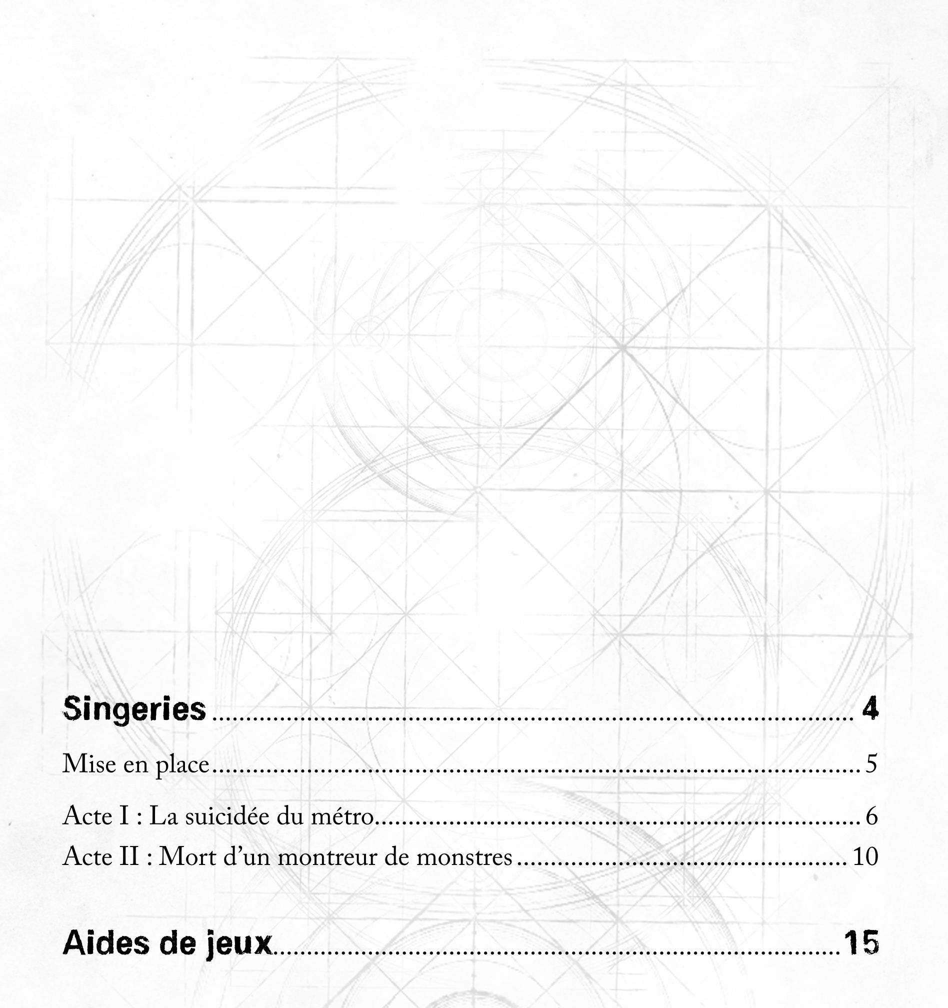
Merci à tous les relecteurs bénévoles pour leurs retours précieux sur cette campagne.

Mise en page : Alame Bennacer, Agathe Gastaldi, Lisette Hanrion, Corentin Simon, Julien de Jaegger
Illustrations de couverture : Loïc Muzy
Illustrations : Loïc Muzy et Jahwa Rero

Merci à Victoire Badoc pour son travail d'écriture exemplaire (cf ADJ S-06).

Imprimé en Chine • Shanghai Whatz Games Co., Ltd
Achevé d'imprimé : janvier 2018
ISBN : 978-2-37374-035-6
Édition & Dépôt légal : mars 2018
Édité par : Editions Sans-Détour
14-16 rue Victor Hugo 01100 Oyonnax

Table des matières



Où les investigateurs seront amenés à se demander qui est le plus humain…

Investigation	5/5
Action	25
Exploration	2/5
Interaction	5/5
Mythe	1/5

Difficulté	Éprouvé
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Durée estimée	2-3 heures
Nombre de joueurs	3 à 5
Type de personnages	tout type
Époque	1925

En quelques mots

Joseph Van Arvelde est un vieil anthropologue belge fasciné par les grands gorilles blancs du Congo. Il est parvenu à en introduire un couple à New York, dans sa résidence. Il pratique des expériences sur des jeunes filles qu'il enlève, afin d'obtenir des hybrides humain/gorille. Sarah Morgan, jeune femme sans histoires, se jette sous une rame de métro : elle est l'une de ses victimes qui a réussi à s'échapper des griffes de ce malade… Mais trop tard, car déjà elle est déjà enceinte d'un hybride ! Il faudra aux investigateurs remonter la piste de ce suicide jusqu'aux agissements de Van Arvelde, et y mettre un terme.

Implication des investigateurs

Ce scénario est une piste secondaire de l'épisode new-yorkais des *Masques de Nyarlathotep*. Les investigateurs pourront découvrir le suicide de Sarah dans le journal, en même temps que le meurtre de Jackson Elias. Une piste dans les notes de ce dernier pourra également les faire s'intéresser à Van Arvelde.

Néanmoins, il est possible de renforcer l'implication des investigateurs :

- L'un d'entre eux connaît Patricia Tribble personnellement. Cette dernière lui fait part du suicide de son amie, qu'elle trouve « pas clair ».
- Un investigateur peut être en relation d'affaires avec Max Hartwell, et commencer à enquêter via le meurtre de ce dernier.

Enjeux et récompenses

- **Arrêter les expériences de Van Arvelde**. Mettre un terme à ses expériences nauséabondes est l'objectif principal de ce scénario.
- **Sauver les captives**. Dans la demeure de Van Arvelde, les investigateurs découvriront deux autres victimes de ses expériences. À eux de les sortir de cette prison
- **Sauver Simone.** Que faire de Simone, la femelle singe qui sait parler et écrire ? Comme elle est douée d'intelligence, est-ce un simple animal ? Quel est son statut ? La tuer est sans doute la plus mauvaise option imaginable.

Ambiance

Ce scénario est très orienté investigation. Mais le fond est sordide, contre-nature, et débouche au final sur une réflexion philosophique sur la différenciation entre l'animal et l'humain.

À l'affiche

Sarah Morgan

Victime des expériences de Van Arvelde, Sarah a réussi à s'échapper. Mais, enceinte d'un hybride homme/singe, elle a préféré se donner la mort en se jetant sous une rame de métro. C'est par elle que toute l'enquête débute.

Patricia Tribble

Seule amie de Sarah Morgan, c'est une jeune fille moderne qui ne connaît que trop bien les types comme Aldrovanti. Elle est le seul lien entre Sarah et ce truand.

Mario Aldrovanti

Petit truand séducteur, Aldrovanti sert de rabatteur à Van Arvelde. C'est lui qui lui procure « la chair fraîche » dont il a besoin pour ses expériences.

Max Hartwell

Le « Montreur de Monstres » s'est pris d'amitié pour Simone, la femelle singe. Il a même commencé à lui apprendre à écrire. Van Arvelde, découvrant ces manigances, le fait tuer par Jacob, le mâle.

Joseph Van Arvelde

Anthropologue fou, fasciné par les grands singes blancs, son rêve est de créer une race d'hybrides humains-gorilles. À cette fin, il se sert de jeunes filles qui servent « d'incubatrices » pour donner naissance à ses hybrides.

Jacob et Simone

Le couple de grands singes blancs ramenés directement du Congo par Van Arvelde. Jacob est un mâle brutal, alors que Simone est une femelle qui parle quelques mots d'anglais et possède des rudiments d'écriture. Elle pourra être une alliée précieuse pour les investigateurs.

Mise en place

Introduction des investigateurs

New York, 16 janvier 1925. Les Années folles battent leur plein. Les pages faits-divers des journaux sont pleines de gangsters, de trafic d'alcool, d'histoires de corruption à la Maison-Blanche… Bref, la routine. Un article dans un coin mentionne la mort d'un obscur écrivain nommé Jackson Elias, « assassiné dans sa chambre d'hôtel par une ou plusieurs personnes inconnues » (cf. page 32 du chapitre américain). Juste à côté, un texte encore plus court signale qu'une jeune femme s'est suicidée en se jetant sous le métro à la station de la 16e Rue. Les journaux en reparleront deux jours plus tard, pour signaler qu'il s'agissait d'une certaine Sarah Morgan, 19 ans, originaire d'Haback's Corner, une petite ville du Mississippi (cf. Aide de jeu 01 et Aide de jeu 02 ci-dessous).

Le lendemain, ses parents débarquent à New York, prennent livraison du corps et engagent un détective privé pour qu'il « retrouve le salaud qui a poussé notre fille au suicide ». Comme de coutume, cette introduction est destinée à être modifiée en fonction des investigateurs. Telle quelle, elle peut fonctionner avec un détective privé, un journaliste curieux ou à la rigueur un médecin alerté par les bizarreries de l'autopsie (voir le paragraphe *La morgue*). Mais rien ne vous empêche de transformer l'un des investigateurs en parent inquiet, en témoin qui a tenté d'empêcher le drame, etc.

Les faits pour le Gardien

Joseph Van Arvelde est belge, anthropologue et complètement fou. Un siècle et demi après Sir Wade Jermyn, il est tombé sur la cité du Gorille blanc, quelque part dans les jungles du Congo belge. Il y restait quelques fanatiques, montant une garde vigilante auprès des derniers hommes-singes albinos. Comme son illustre devancier, Van Arvelde s'est laissé fasciner par ces créatures, et a fini par se convertir à leur religion. Passé dans le camp des Grands Anciens, flanqué d'un couple de « domestiques » monstrueux et pas entièrement humains, Van Arvelde revint à la civilisation et se consacra entièrement à ses recherches. Il avait décidé de faire revivre la civilisation des hommes-singes. Ses expériences firent quelques dizaines de morts et début 1914, il fut contraint de quitter Bruxelles, où certaines affaires de disparitions menaçaient de le rattraper. Installé à New York, il garda un profil bas pendant quelques années, avant de se remettre au travail début 1919. Utilisant à bon escient sa considérable fortune, Van Arvelde s'est doté d'une petite cour de truands. Ils lui procurent de la « matière première », sous la forme de jeunes fugueuses qu'il accouple à l'homme-singe. Six ans après le début de ses travaux, il a obtenu des résultats encourageants : quatre enfants-singes

ADJ S-01 et S-02 : Articles sur la suicidée du métro

UN DRAME DANS LE MÉTRO

Une jeune femme, non identifiée à l'heure où nous mettons sous presse, s'est jetée sur les voies de la station de la 16e rue au moment où la rame de métro arrivait. La malheureuse n'a pas survécu à ses blessures. Tout indique qu'il s'agirait d'un suicide et non d'un geste malveillant. Le trafic a repris normalement une heure après le drame.

16 janvier,
New York Pillar Riposte

L'INCONNUE DU MÉTRO IDENTIFIÉE

L'inconnue qui a commis l'irréparable le 16 janvier dernier à la station de métro de la 16e rue a été identifiée. Il s'agit d'une certaine Sarah Morgan, âgée de 19 ans, originaire d'Haback's Corner, une petite ville du Mississippi. Le geste de cette jeune femme apparemment sans histoires reste inexpliqué à ce jour.

18 janvier,
New York Pillar Riposte

plus éveillés que leur père. Le couple original est plus ou moins heureux – tous deux ont le mal du pays, et la femme-singe souffre de se voir ravalée au rôle de nourrice pour les hybrides.

Van Arvelde est le genre de maniaque qui travaille tranquillement dans son coin, et dont les plans ne sonneront pas la fin du monde, même s'ils aboutissent. Cela ne l'empêche pas d'avoir brisé la vie de douzaines d'innocentes, dont celle de Sarah Morgan, qui s'est suicidée après s'être évadée de sa villa.

Par ailleurs, même installé dans une grande propriété à l'écart de la ville proprement dite, Van Arvelde a des voisins. Et ces voisins ont des amis. Six mois avant le début de ce scénario, Max Hartwell, « entrepreneur de spectacles » en visite dans la région, a eu l'occasion de voir l'une des deux créatures se promenant dans le parc du domaine Van Arvelde. Hartwell a tenté d'approcher le Belge, qui a fait mine de ne pas comprendre. Il n'a pas insisté, mais il est revenu sur place à plusieurs reprises, et a fini par prendre contact avec la femme-singe. Celle-ci parle assez d'anglais pour faire comprendre qu'elle est malheureuse. Hartwell, un brave homme, l'a revue à plusieurs reprises chez lui, et prévoyait de l'aider à fuir. Van Arvelde a découvert cette « trahison » et, peu après le début du scénario, il prend des mesures définitives pour y mettre un terme en lâchant l'homme-singe…

Acte I : La suicidée du métro

M et Mme Morgan

Isaiah et Katharine Morgan sont deux quinquagénaires desséchés et étroits d'esprit, qui n'ont jamais lu autre chose que la Bible et qui n'ont jamais quitté Haback's Corner (603 habitants) avant cette semaine. Ils ne cachent pas à l'investigateur que, pour eux, New York est une ville livrée à Satan.

« Une fois que vous aurez trouvé ce fumier, vous me faites signe, je viens avec des potes et on le pend », suggère M. Morgan, qui n'a pas une idée très claire de la manière dont la loi est administrée dans le Nord. Il a beaucoup de mal à comprendre que le lynchage ne fait pas partie du folklore de la région…

Variations

Et si… je n'ai pas envie de jouer dans les années 20 ?
Ce scénario se transpose sans difficultés majeures à l'ère victorienne. Vous y perdez le lien avec Les Masques de Nyarlathotep, mais vous y gagnez de jolies résonances xénophobes, très britanniques : le coupable est un « continental » qui tente de sauver un peuple simiesque en le croisant avec des Anglo-saxons. Les parents Morgan sont des presbytériens écossais plutôt que des habitants du Sud profond. Aldrovanti cesse d'être un mafieux italien pour devenir un maquereau français installé à Soho, et le tour est joué !
L'époque moderne est un pari plus risqué, dans la mesure où la science nous affirme qu'il n'existe pas de cité perdue dans la jungle congolaise, ni d'ailleurs de chaînon manquant entre l'homme et le gorille, qui ne sont de toute façon pas interfertiles. Tout cela peut se réconcilier avec la science du XXIe siècle. Le Congo est vaste et, à en croire Lovecraft, la cité perdue n'est pas immense. Elle est peut-être juste très bien cachée. Ces « gorilles » sont peut-être une branche inconnue de l'arbre généalogique de l'humanité. Les paléontologues vont de découverte en découverte et, depuis quelques années, on parle d'hybridation entre homo sapiens et ses cousins néanderthaliens. Alors pourquoi pas un homo congolensis encore inconnu de la science officielle ?
Quant à l'exhibition de monstres, elle est non seulement passée de mode, mais condamnée par la loi dans de nombreux endroits. Hartwell devient un éminent chirurgien qui, à titre bénévole, pratique des opérations de chirurgie réparatrice sur des individus à l'apparence « hors normes ».

Et si… je préfère commencer par l'affaire Hartwell ?
Le scénario fonctionne aussi dans ce sens-là, les événements de l'affaire Morgan émergeant plus tard, ou restant à l'arrière-plan.

Concernant Sarah, ils savent assez peu de chose. C'était la rebelle de la famille. Les trois fils et les deux autres filles qui leur restent sont, grâce à Dieu, des enfants parfaits. Sarah a quitté la ferme il y a un peu plus d'un an, après une violente dispute avec sa mère. « Pensez donc, je l'ai surprise à se mettre du rouge à lèvres ! » Ils sont sans nouvelles depuis. Ils ont appris sa mort par la police de New York, et craignent fort qu'elle ne brûle en enfer, bien qu'ils ne puissent s'empêcher d'espérer que le Seigneur lui ait accordé le repos éternel.

Il n'est pas besoin d'être un grand psychologue pour se rendre compte qu'ils cachent quelque chose. Convenablement cuisinés, ils finissent, affreusement gênés, par ajouter que leur fille était enceinte. C'est le policier qui s'occupe de l'affaire, un certain sergent Murphy, qui leur a annoncé la nouvelle « et sans aucun ménagement ! Ces Irlandais sont vraiment des sauvages ! »

Lectures impies

Bien entendu, la lecture de la nouvelle de Lovecraft, Faits concernant feu Arthur Jermyn, est vivement conseillée.

Comme assez souvent chez moi, Jean Ray est une source d'inspiration presque aussi importante que le Vieux Gentleman. Dans ce cas précis, plusieurs aventures de Harry Dickson méritent un coup d'œil, si vous arrivez à les trouver : Le Monstre blanc et Les étoiles de la mort sont deux variations sur le thème des hommes-singes ; On a tué Mr. Parkinson et Le club des hommes vilains mettent en scène des « freaks ».

Au poste de police

Le sergent Brian Murphy est, dans l'ordre, gras, compétent, Irlandais, roux et chroniquement débordé. Il reçoit les investigateurs devant un bureau encombré de paperasses, où le dossier consacré à Sarah est en train de disparaître sous d'autres, plus urgents. Murphy ne cache pas qu'il va s'occuper de ce cas de manière épisodique,



Brian Murphy



Aide de jeu S-03 : Une photo de Sarah Morgan

quand les autres affaires dont il est chargé lui laisseront cinq minutes. Contrairement à ce qu'il craignait au début, le corps a été facile à identifier : Sarah avait laissé un petit mot dans son sac, sur le thème « je ne supporte plus de vivre, adieu à tous, prévenez mes parents à cette adresse ».

Il leur communique volontiers la liste des effets personnels de Sarah. Le seul indice est une clé, visiblement celle d'une chambre d'hôtel ou d'une pension de famille. « Si vous voulez courir après sa piaule, je vous souhaite bien du plaisir ! » grogne Murphy. « Signez-moi une décharge, et vous pouvez l'emporter. »

En revanche, le sergent refuse obstinément de leur montrer le rapport d'autopsie. Il marmonne « c'est confidentiel… le règlement… je pourrais perdre mon job… » Bref, rien que de mauvaises excuses. Si les investigateurs font preuve d'autorité ou se montrent réellement casse-pieds, il les renvoie au Dr Banner, le médecin légiste.

La morgue

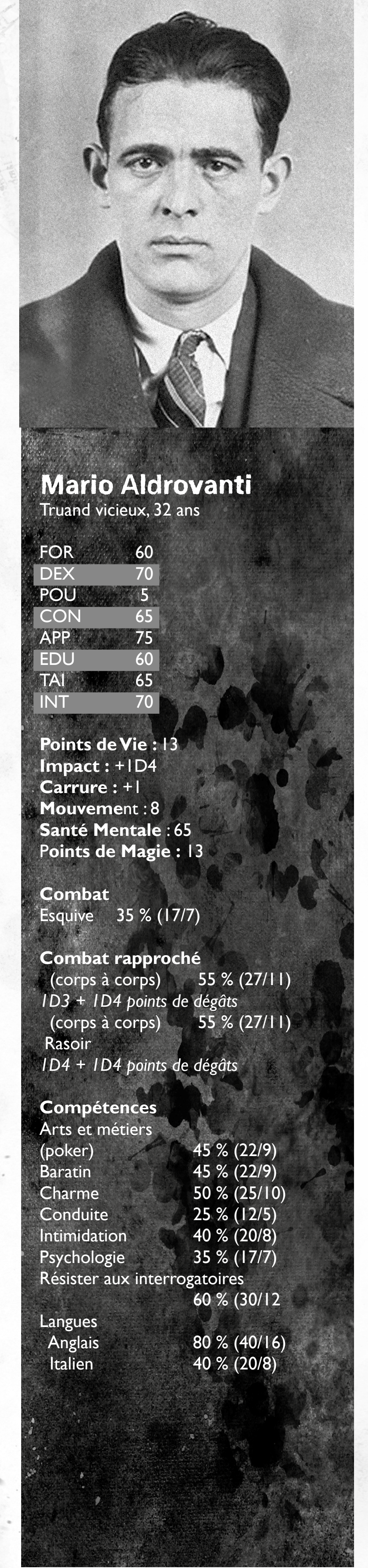
Banner officie à la morgue municipale, et contrairement à Murphy, il est très service-service. Sa réplique préférée est : « Non, je ne peux pas vous donner ce rapport ». Il sera un peu plus causant face à un confrère. En désespoir de cause, les investigateurs peuvent faire intervenir les Morgan qui, eux, ont tout à fait le droit de le consulter. Sarah était en bonne santé… et enceinte de presque six mois. D'un garçon. Enfin, d'une créature de sexe masculin, couverte d'un fin duvet blanc, aux bras trop longs et au visage tout à fait simiesque. Intrigué, le Dr Banner l'a autopsié, sans rien découvrir d'extraordinaire, et s'en est débarrassé en le jetant dans l'incinérateur de la morgue.

À la recherche de la chambre de Sarah

La recherche de la chambre de Sarah est un vrai travail de détective. Il va falloir sillonner New York, poser des questions à des douzaines de propriétaires d'hôtel pas causants, leur montrer une photo de Sarah fournie par les Morgan (l'Aide de jeu 03 ci-contre), réussir une multitude de tests de Baratin… bref, faire tout ce que Sherlock Holmes ne se donne jamais la peine de faire. Les investigateurs finissent par arriver dans une « pension de famille » de Brooklyn qui loue des chambres meublées à la semaine ou au mois. La patronne, une Italienne maigre et vêtue de noir, reconnaît parfaitement Sarah. « Elle a loué une chambre il y a un peu plus de quinze jours, pour un mois. Ça fait un moment que je ne l'avais pas vue mais vous savez, mes pensionnaires… Elles vont et viennent comme elles veulent ! » La chambre de Sarah est pratiquement vide. Les investigateurs y trouvent un peu de linge de rechange, quelques magazines… et un carnet d'adresses neuf, qui ne contient que deux entrées : ses parents et une certaine Patricia Tribble, qui vit dans le Queens.

Patricia Tribble

Patricia n'a pas le téléphone. Elle occupe un petit studio dans un immeuble de briques rouges, mais n'est pas souvent chez elle. Dans la journée, elle travaille comme assistante bibliothécaire dans le centre-ville et, quatre soirs par semaine, elle sort – restaurants les soirs de semaine, boîtes de



Mario Aldrovanti
Truand vicieux, 32 ans

FOR	60
DEX	70
POU	5
CON	65
APP	75
EDU	60
TAI	65
INT	70

Points de Vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 65
Points de Magie : 13

Combat
Esquive 35 % (17/7)

Combat rapproché
(corps à corps) 55 % (27/11)
1D3 + 1D4 points de dégâts
(corps à corps) 55 % (27/11)
Rasoir
1D4 + 1D4 points de dégâts

Compétences
Arts et métiers (poker) 45 % (22/9)
Baratin 45 % (22/9)
Charme 50 % (25/10)
Conduite 25 % (12/5)
Intimidation 40 % (20/8)
Psychologie 35 % (17/7)
Résister aux interrogatoires 60 % (30/12
Langues
Anglais 80 % (40/16)
Italien 40 % (20/8)



nuit et cabarets les vendredis et samedis, avec des copines ou un admirateur. « Tricie » a toute la panoplie de la jeune fille moderne, cheveux courts, fume-cigarette et cynisme de façade. Elle a rencontré Sarah il y a un an. À l'époque, elles étaient voisines, et elles avaient sympathisé. « Sarah est une gentille fille, mais tout ce qu'il y a de plus provinciale. Aucun sens des réalités, du genre à croire qu'elle va épouser un milliardaire et revenir dans son patelin pour faire honte à ses vieux parents. On s'est perdues de vue en juin dernier. » Elle ignore qu'elle s'est suicidée. La nouvelle lui donne visiblement un coup, et l'incite à se montrer plus bavarde. « En fait, je l'ai revue une fois. La semaine dernière. Elle a débarqué un soir, avec une tête à faire peur. Je l'ai emmenée dîner… on était à peine assises qu'elle a fondu en larmes dans sa serviette. Une fois calmée, elle m'a expliqué qu'elle était enceinte et qu'elle ne savait pas quoi faire, je lui ai donné le seul conseil raisonnable que j'ai trouvé : rentrer chez elle, tout raconter à ses parents, et attendre qu'ils lui pardonnent. Ça l'a fait pleurer encore plus, et elle m'a dit qu'elle ne pouvait pas, que c'était trop terrible, qu'elle mourrait plutôt que de rentrer, etc. Je l'ai consolée tant bien que mal et je lui ai dit de me rappeler quand elle irait mieux. De toute façon, grande sœur, c'est pas un job pour moi. » A-t-elle une idée de l'identité du père ? « Eh bien, ça dépend. En juin, quand on a arrêté de se voir, elle sortait pas mal avec un type, un Mario Aldrovanti. Il se prétendait impresario. C'est le genre de type que tu apprends à situer quand tu as un minimum d'habitude de la faune des boîtes de nuit – et sur sa tronche, y a marqué "maquereau", pas "impresario". »

Les liens avec les Masques de Nyarlathotep

Le culte du Gorille blanc et la cité perdue du Congo apparaissent en filigrane dans l'épisode kenyan et, de manière encore plus diffuse, à Shanghai. Lors de son séjour à New York, M'Weru se présentait sous le nom d'Anastasia Bunay, et prétendait être originaire du Congo belge. Van Arvelde l'a aidée à s'introduire aux États-Unis et a fait de gros efforts pour la « lancer » dans la bonne société. Ce n'est pas lui qui l'a présentée à Carlyle, il est trop prudent pour ça, mais les articles du *New York Pillar* qui parlent « d'Anastasia » le mentionnent parfois comme « un ami très proche de la poétesse africaine ». Jackson Elias avait fait le lien entre eux, et les investigateurs trouveront dans ses papiers une petite lettre de Van Arvelde, l'Aide de jeu IV.
Si les investigateurs remontent cette piste, ils trouvent un Arvelde tout à fait aimable, qui leur raconte une foule de petits riens sur Anastasia. Il peut notamment leur montrer un exemplaire dédicacé de sa plaquette de poèmes (dont l'impression a été payée par Roger Carlyle). C'était un microtirage, moins de cent exemplaires, et il n'est pas certain que les personnages aient eu vent de son existence. Rédigés en anglais, ces textes témoignent d'une belle maîtrise de la langue pour quelqu'un qui est censé avoir grandi dans une colonie francophone. Ils parlent de son pays, de forêts profondes et de savoirs anciens, sans jamais sortir des bornes d'un exotisme de bon aloi.
Après ce premier contact, Van Arvelde les fait surveiller plus ou moins discrètement par ses truands. S'ils se montrent encombrants, il appelle le culte de la Langue sanglante à la rescousse. Il en sait long sur la branche new-yorkaise de la secte, ses chefs et ses pratiques.
Il ne vous reste plus qu'à noyer les deux affaires auxquelles il est lié (la mort de Sarah Morgan et celle de Max Hartwell) au milieu des événements du chapitre new-yorkais.

Mario Aldrovanti

Consulté, le sergent Murphy confirme l'impression de Patricia. Aldrovanti est déjà tombé trois fois pour proxénétisme. Il a également quelques condamnations pour vol à son palmarès mais, depuis deux ans, il se tient très sage « ou alors, il est protégé par un plus gros poisson », ajoute le sergent.

Aldrovanti habite un deux-pièces coquet pas très loin de l'université de Columbia, dans le nord de Manhattan. Il se lève vers

New York, le 6 sept 1924

Monsieur Elias,

En réponse à votre dernière missive, je vous confirme avoir bien connu Anastasia Burnay, pour qui j'ai une affection toute particulière, tant sa poésie a séduit mon âme. Je serais heureux de vous en parler lors de votre prochain passage à New York.

En attendant votre courrier pour fixer un rendez-vous

Bien à vous,

Joseph Van Arvelde

ADJ S-04 : Courte lettre d'Arvelde à Jackson Elias

deux heures de l'après-midi et commence sa journée vers huit heures, à l'ouverture des boîtes de nuit. Visiblement, tous les videurs et les barmans le connaissent. Si les investigateurs se renseignent, personne ne sait au juste ce qu'il fait « mais il est toujours là pour donner un coup de main, ou pour te présenter des gens dont tu as besoin ». La seule activité à laquelle les investigateurs le verront se livrer est la drague. Il est vrai qu'il y consacre un temps considérable, exerçant généralement ses talents sur de très jeunes filles naïves et impressionnables (si une investigatrice décide de jouer la chèvre, elle a intérêt à être bonne comédienne. Mario se méfie de tout le monde, juste par principe). S'il se sent surveillé ou menacé, Mario se fait protéger. Il a des tas d'amis, dont quelques armoires à glace en costard rayé qui viendront intimider les investigateurs, avant de leur administrer une leçon de choses avec des coups-de-poing américains et des battes de base-ball, le cas échéant. Si cela ne suffit pas, il ira se mettre au vert pendant quelques semaines dans un autre État, par exemple en Floride. En revanche, il y a une chose qu'il ne fera *pas*, c'est paniquer et se rendre chez son employeur pour le prévenir. À sa manière, Mario est un professionnel. Approché directement, il joue les durs. Non, il ne sait pas ce qui est arrivé à Sarah. Oui, il est brièvement sorti avec il y a six mois, mais ça n'a pas collé. « Et qu'est-ce que ça peut vous faire ? Allez donc voir ailleurs si j'y suis ! » Il a une longue pratique des interrogatoires, et ne démord pas de sa version. Même un passage à tabac ne le fera pas changer d'avis. Les appels à son sens moral sont inutiles – il n'en est pas équipé. Reste deux possibilités : lui offrir beaucoup d'argent ou lui faire très peur. Pour lui, « beaucoup d'argent » veut dire dans les 5 000 $, autrement dit une somme largement hors de portée des Morgan (en gros, la totalité des économies de la plupart des investigateurs). Si les investigateurs s'arrangent quand même pour le faire parler – c'est possible, à condition de l'envoyer à l'hôpital ou de donner l'impression qu'on en est capable – Mario explique simplement que depuis deux ans, il fournit de la « viande fraîche » à un riche pervers, un « vieux type avec une sale tronche de fouine » qu'il rencontre chez *Antoine's*, un restaurant chic de Manhattan. Il lui a présenté Sarah, l'a laissée en sa compagnie et n'a aucune idée de ce qu'il en a fait. L'autre le paye toujours en liquide, et c'est lui qui le contacte par téléphone. Mario ne sait pas où le joindre. Normalement, il devrait appeler ces jours-ci… Forcer Mario à participer à l'élaboration d'une souricière est possible, notamment si on lui promet l'impunité par la suite. Dans ce cas, il emmène une investigatrice chez *Antoine's* et lui présente « M. Simon ». En fin de soirée, il les laisse. Van Arvelde drogue discrètement le dernier cocktail de sa victime avant de l'emmener chez lui et de la séquestrer dans la cave…

Chez « Antoine's »

Antoine's est un restaurant pseudo-français, cher et sélect, le genre d'endroit où un mafieux à la petite semaine comme Aldrovanti se remarque facilement. Les serveurs se souviennent tous de lui. Il dîne de temps en temps avec « un gentleman âgé et très élégant, certainement européen ». Des jeunes filles les accompagnent presque toujours.

À vous de décider à quel point Van Arvelde est prudent. S'il a deux sous de bon sens, le patron du restaurant ne le connaît que sous le nom de Monsieur Simon, et la piste s'arrête là, mais les investigateurs disposent maintenant d'une bonne description de leur adversaire. D'un autre côté, si les investigateurs passent à côté de la piste Hartwell, Van Arvelde peut faire l'erreur de signer des chèques de son vrai nom…



Acte II : Mort d'un montreur de monstres

Un nouveau cadavre

Alors que les investigateurs s'interrogent sur la manière de faire craquer Mario, un fait-divers spectaculaire fait la Une de tous les quotidiens (Aide de jeu V). Max Hartwell, surnommé « le nouveau Barnum » ou « le maître des monstres », est retrouvé étranglé dans sa luxueuse résidence du New Jersey ! Dans le style de l'époque, les journalistes ne donnent aucun détail, mais laissent entendre que le crime a été d'une grande violence.

New York Pillar/Riposte

Max Hartwell, connu comme étant le « nouveau Barnum », a été retrouvé étranglé ce matin dans sa résidence du New Jersey. C'est la gouvernante qui a fait cette macabre découverte et a prévenu les forces de l'ordre. De source policière, la dépouille serait horriblement défigurée.
Agé de cinquante-cinq ans, Max Hartwell a fait carrière dans les shows itinérants de « monstres » sur la côté est des États-Unis. En semi-retraite depuis plusieurs années, cet homme d'affaire « doux et bon » selon les dires de tous ceux qui l'ont approché, a fait travailler nombres de « monstres » et continuait à gérer une agence de placement d'artistes. Mr. Hartwell n'ayant aucune descendance et n'ayant jamais été marié, ses « phénomènes de foire » sont ses seuls orphelins.

LE « MAÎTRE DES MONSTRES » RETROUVÉ ÉTRANGLÉ !

Si l'affaire pique la curiosité des investigateurs, ils n'auront aucun mal à rassembler quelques renseignements complémentaires. En plus de son agence de placement, Hartwell possédait plusieurs shows itinérants en sous-main. Les trois quarts des « monstres » de la Côte est travaillaient ou avaient travaillé pour lui à un moment ou à un autre. Il coulait des jours paisibles dans un grand domaine, à l'écart du monde, servi par d'anciens pensionnaires.

Enquête dans le New Jersey

Maplewood est une communauté rurale paisible, à une vingtaine de kilomètres à l'ouest de Manhattan. La police locale prend la forme du shérif Peter Carter, un grand gaillard entre deux âges qui a horreur de tout ce qui sort de l'ordinaire. Il aime encore moins les amateurs que ses collègues de New York, mais les investigateurs finiront sans doute par l'amadouer. Selon le rapport d'autopsie, Hartwell a étranglé par d'énormes mains simiesques…

Carter n'est pas homme à chercher des complications là. Persuadé que Hartwell a été tué par Taggart, son pensionnaire, il déclenche une chasse à l'homme… qui reste obstinément infructueuse.

Si les investigateurs sonnent chez Hartwell, ils sont reçus par la gouvernante, une naine bossue nommée Mina, qui adorait son maître. Sur la nuit du crime, ce qu'elle a à dire n'a pas beaucoup d'intérêt. Elle a entendu des bruits de lutte dans le bureau, puis un grand bruit de verre brisé, c'est tout. Elle est certaine de l'innocence de Taggart, qu'elle décrit comme « très gentil ». Si les investigateurs la mettent en confiance, Mina signale que, depuis la fin de l'été 1924, Hartwell recevait de temps en temps la visite d'une mystérieuse femme voilée. Elle arrivait par la route, et Mina n'a jamais vu son visage. En revanche, elle était « immense », selon Mina, plus grande que la plupart des hommes.

Le personnel du domaine se compose d'une paire de jardiniers, d'un chauffeur, de deux femmes de ménage et d'une cuisinière. Les deux premiers sont frères et souffrent d'une maladie de peau qui leur donne l'air de lézards. Le chauffeur présente un fac-similé acceptable du masque d'Innsmouth. L'une des bonnes a une barbe, et l'autre n'a qu'un œil au centre d'un visage déformé. Quant à la cuisinière, elle est presque normale, elle n'a « que » sept doigts à la main gauche. Tous sont désireux de coopérer… jusqu'à un certain point. Tous sont convaincus que Taggart n'aurait pas fait de mal à une mouche.

Le bureau de Hartwell est encore sous scellés, mais y pénétrer clandestinement n'a rien d'impossible. En cherchant bien, on y trouve plusieurs longs poils blancs et rêches. Si les investigateurs pensent à consulter un zoologue, ces poils le plongeront dans la perplexité. Ils n'ont rien à voir avec les longs poils roussâtres que l'on trouve en abondance dans la chambre de Taggart.

Dépouiller l'énorme correspondance que Hartwell entretenait avec ses employés et d'autres amateurs de « monstres » est un travail de titan, qui prendra des jours

Qui est Taggart, et où est-il passé ?

Si les investigateurs se renseignent sur son compte, « l'homme-singe de Bornéo » était né dans le Kansas en 1898. Affligé d'une pilosité hors du commun et de traits simiesques, il a travaillé toute sa vie dans des cirques. Cela ne l'empêchait pas de s'être donné une assez bonne éducation.
Taggart se remettait peu à peu d'une déception sentimentale chez son ami Hartwell. Mina et les autres le décrivent comme un dépressif qui dormait beaucoup, pleurait pas mal et noircissait des pages à destination de son amour inaccessible (l'amour en question est écuyère dans le dernier cirque ou il avait travaillé. Elle lui a préféré un clown).
Lors de l'attaque du gorille blanc, Taggart était dans sa chambre. Il s'est précipité, est arrivé trop tard pour sauver son ami, mais il a pourchassé l'assassin. Une fois arrivé au fond du parc, le monstre s'est retourné… Quelques secondes plus tard, Taggart était mort, la gorge déchirée par ses crocs. Si les investigateurs passent la propriété Hartwell au peigne fin, ils trouvent une énorme tache de sang sommairement dissimulée sous les feuilles, ainsi que des touffes de poils roux… et quelques poils blancs identiques à ceux du bureau.
Ne sachant pas quoi faire, le gorille blanc a embarqué le cadavre, pensant confusément qu'il ferait un dîner très convenable. Van Arvelde, contrarié par ce cadeau, a fait nettoyer les coussins de sa voiture et a ordonné à son chauffeur d'enterrer « ce faux homme-singe » dans les bois, avec ses autres victimes.



Un visage blanc à la fenêtre

Si vous estimez que les investigateurs ont besoin d'une petite poussée d'adrénaline, vous pouvez faire en sorte que l'assassin revienne sur les lieux du crime au moment où les investigateurs sont en train de travailler dans le bureau de Hartwell. À un moment donné, l'un d'eux regarde la fenêtre et voit un visage monstrueux, avec d'immenses yeux verts et des crocs, qui le fixe, l'air affamé (SAN : 1/1d4). La créature se rend compte qu'elle a été vue et disparaît aussitôt.

pour un résultat apparemment assez maigre. On y apprend que Hartwell aimait sincèrement ses créatures. Dans un tiroir, il y a un cahier dont la page de garde porte la mention « octobre 1924 » (voir l'Aide de jeu VI). À l'intérieur, un écolier singulièrement malhabile était visiblement en train d'apprendre à écrire. Si les investigateurs pensent à demander à Mina, les dates des leçons correspondent à celles des visites de la femme voilée. Enfin, l'agenda de Hartwell pour 1924 est soigneusement rangé dans un tiroir. Entre le 20 août et le 1er septembre, il a séjourné chez des amis, les Gregson. C'est la seule brèche dans une routine autrement immuable. Autrement dit, se diront les investigateurs, c'est sans doute là qu'il a rencontré la femme voilée…

Les Gregson

M. et Mme Gregson sont un couple charmant. Le mari est agent de change, l'épouse s'occupe de leurs deux enfants. Ils sont riches, heureux et sans histoires. Ils connaissaient Hartwell depuis trois ans, et l'avaient rencontré à un gala de charité. Ils l'aimaient beaucoup et sont très affectés par sa mort. Ils l'ont reçu en même temps que deux couples d'amis – tous les deux parfaitement normaux.

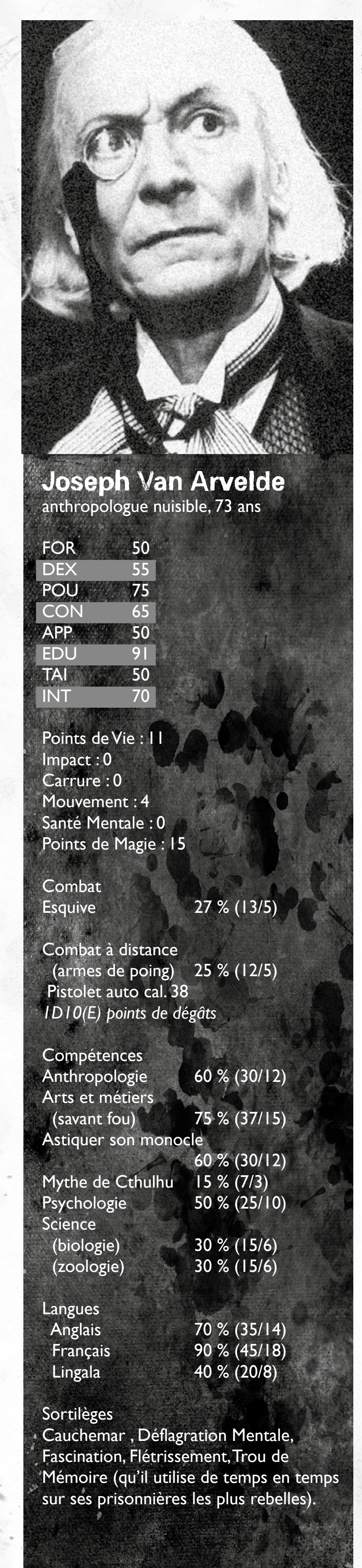
Après y avoir réfléchi un jour ou deux, Mme Gregson rappelle les investigateurs. Elle se souvient qu'au retour d'une randonnée à vélo aux environs, Hartwell leur avait posé de nombreuses questions sur le vieux domaine Spencer, « sauf qu'il ne s'appelle plus comme ça maintenant. Depuis une dizaine d'années, il appartient à un vieil original, un étranger, qu'on ne voit jamais ».

S'ils creusent cette piste, les investigateurs arrivent sur le pas de la porte de Van Arvelde.

Joseph Van Arvelde

Une tournée de renseignements préliminaires ne donne pas grand-chose. Van Arvelde est un vieil excentrique belge, très riche, qui s'est installé dans la région en 1914. Beaucoup de gens supposent qu'il a fui les Allemands. D'autres, mieux informés, font remarquer qu'il est arrivé en avril, quatre mois avant que la guerre n'éclate. Les services de l'immigration signalent qu'il est arrivé avec Jacob et Simone De Vouck, un couple de domestiques dont les dossiers ont disparu depuis (en fait, il s'agissait du couple de créatures, Van Arvelde a trafiqué les souvenirs du

ADJ S-06 : une page de cahier d'écolier avec des mots griffonnés maladroitement



Joseph Van Arvelde

anthropologue nuisible, 73 ans

FOR	50
DEX	55
POU	75
CON	65
APP	50
EDU	91
TAI	50
INT	70

Points de Vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 4
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 15

Combat
Esquive 27 % (13/5)

Combat à distance
(armes de poing) 25 % (12/5)
Pistolet auto cal. 38
1D10(E) points de dégâts

Compétences
Anthropologie 60 % (30/12)
Arts et métiers
(savant fou) 75 % (37/15)
Astiquer son monocle
60 % (30/12)
Mythe de Cthulhu 15 % (7/3)
Psychologie 50 % (25/10)
Science
(biologie) 30 % (15/6)
(zoologie) 30 % (15/6)

Langues
Anglais 70 % (35/14)
Français 90 % (45/18)
Lingala 40 % (20/8)

Sortilèges
Cauchemar , Déflagration Mentale, Fascination, Flétrissement, Trou de Mémoire (qu'il utilise de temps en temps sur ses prisonnières les plus rebelles).

La brigade des monstres

L'enterrement de Max Hartwell se déroule en présence d'une foule imposante, composée en grande partie de phénomènes de foire qui mettent tous les autres assistants mal à l'aise. Un petit groupe prend le shérif à partie, aux cris de « Taggart est innocent ! »
Le plus résolu s'appelle Louie. Cet ancien instituteur, âgé de vingt-cinq ans, souffre d'une maladie dégénérative qui lui donne un faciès léonin – des traits bouffis, un nez aplati, plus de sourcils et des rides très marquées. Louie en a marre d'expliquer à un monde incrédule que non, il n'a pas la lèpre et que non, il ne mange pas de viande crue.
Il a une demi-douzaine d'acolytes, dont trois sont vraiment résolus à venger Max : deux costauds avec des barres de fer et un « homme-ver » à la structure osseuse bizarre. Les trois autres suivent et gueulent fort, mais se font rares au moindre signe de violence.
Louie et ses amis ne sont pas bien équipés pour mener l'enquête en dehors d'un cirque, mais ils pourraient apparaître chez Hartwell, voire chez les Gregson, et représenter un précieux appoint lors d'une confrontation avec Van Arvelde.

préposé qui s'est occupé d'eux). Contactée, la police belge envoie par télégraphe une réponse qui peut se résumer par « il n'a jamais eu d'ennuis avec la justice, mais son nom a été mentionné dans des histoires pas claires, notamment la disparition de plusieurs prostituées ».

Van Arvelde se présente comme anthropologue, mais il n'a rien publié depuis des années. Une liste de ses œuvres complètes est disponible dans la plupart des grandes bibliothèques universitaires. Les obtenir et les lire prendra du temps (quelqu'un lit-il le français dans le groupe ?). Il est spécialisé dans les cultures du bassin du Congo, mais ses théories sont considérées comme peu crédibles par ses pairs. Les moins charitables utilisent même des épithètes comme « grotesques » ou « scandaleusement rétrogrades ». Il a soutenu à plusieurs reprises qu'il existait une civilisation blanche très avancée quelque part dans la jungle, allant jusqu'à affirmer qu'il s'agissait de descendants d'Atlantes… C'est une bonne occasion pour lâcher le nom de Wade Jermyn, dont il cite l'œuvre à de nombreuses reprises. Les investigateurs en feront ce qu'ils voudront…

Cauchemar

• **Coût :** 8 points de Magie, 1 point de SAN
• **Temps de lancement :** 2 rounds
Van Arvelde ne peut lancer ce sort que sur des gens qu'il a déjà rencontré, et il se limite à une cible par nuit. Il envoie des images à base de monstres simiesques, de pans de murs éboulés dans la jungle et d'hybrides semi-humains.
Le cauchemar fait perdre 1D3 points de SAN à sa victime. Celle-ci sait qu'elle a mal dormi, mais elle ne parvient à se souvenir de son rêve que une autre personne réussit un test de Psychanalyse.

Dans l'antre des monstres

Le manoir Van Arvelde se trouve à deux kilomètres de la plus proche maison. Il est entouré d'un vaste parc boisé, protégé des indiscrets par un haut mur surmonté de tessons de bouteilles. Si les investigateurs viennent en visite, ils ne verront que le petit salon du rez-de-chaussée, où les domestiques les font patienter, et le bureau du maître des lieux. La population du manoir se compose de :

- **Van Arvelde**. Il a presque quatre-vingts ans, il est chauve et ratatiné, porte un monocle qui ne lui va absolument pas et joue à l'aristocrate européen. Au premier contact, il est poli, donne l'impression de faire de son mieux pour aider le groupe, et nie avoir eu le moindre contact avec Aldrovanti et Hartwell. (Le personnel de chez *Antoine's* l'identifie sans mal. Pour aller prendre livraison de ses victimes, il portait une perruque… mais n'enlevait pas son monocle.) Interrogé sur les De Vouck, il perd contenance, mais se reprend et explique qu'ils ont quitté son service en 1922. Si les investigateurs insistent, il s'énerve vite, et sa vraie nature, celle d'un dangereux maniaque, affleure à la surface.
- **Henry Cobbins**, l'homme à tout faire. Tour à tour chauffeur, majordome et exécuteur des basses œuvres, Cobbins devrait apparaître aux investigateurs comme l'âme damnée de son maître. Ce n'est pas faux, même si Cobbins est plus humain qu'on pourrait le croire au premier abord. Il compatit aux souffrances de la femme-singe, et c'est lui qui la conduisait nuitamment chez Hartwell. Il pourrait coopérer

avec les investigateurs, si ceux-ci ne viennent pas pour massacrer tout le monde.

- **Greta Cobbins**, la cuisinière. Petite, ronde et avenante… en surface. En réalité, c'est elle qui sert de geôlière aux prisonnières. Elle est sans cœur et volontiers cruelle. Elle ne s'humanise qu'avec Henry, son époux depuis plus de vingt ans.
- **« Jacob »**, l'homme-singe, vit dans une chambre confortable, au grenier. Si on la visite en son absence, tout ce qu'on pourra dire, c'est que son occupant est très grand et qu'il a un goût prononcé pour le brandy et les cigares. La situation lui convient assez pour qu'il reste fidèle à Van Arvelde… et donc, pour qu'il entreprenne d'arracher la tête des intrus.
- **« Simone »**, la femme-singe, est un cas plus complexe. La culture d'origine des hommes-singes est matriarcale et, théoriquement, elle devrait dominer Jacob. Depuis qu'ils sont à New York, elle a perdu le contrôle de la situation au profit de Van Arvelde. Servir de « mère adoptive » aux hybrides est la dernière chose qui l'empêche de prendre la fuite – pour aller où, de toute façon ? Les investigateurs devraient être surpris de trouver une alliée dans les rangs de l'ennemi. Surtout une alliée de deux mètres dix, couverte de fourrure blanche, avec des crocs et d'énormes mains simiesques. Sa chambre, en face de celle de Jacob, est plus simplement meublée.
- **Les quatre hybrides** vivent dans un bâtiment annexe, derrière la maison. Ils se situent à divers degrés d'évolution entre l'homme et le singe. Devenu adulte, l'un d'eux pourra passer pour humain… Pour le moment, ce sont de déplaisantes petites brutes qui se nourrissent de viande crue.
- **Deux prisonnières** sont, comme il se doit, enfermées à la cave. Elles occupent des cellules séparées, sont en état de choc et ont beaucoup de mal à comprendre qu'on vient les délivrer. L'une d'elles est enceinte. Les tombes de toutes celles qui les ont précédées se trouvent dans un petit coin boisé, à l'est de la propriété.

L'homme-singe frappe

Après leur visite, Van Arvelde les fera suivre par Cobbins. Une fois qu'il aura leurs adresses, il se renseignera sur eux. S'il se sent menacé, il leur enverra Jacob. Celui-ci grimpe des murs apparemment lisses, peut s'introduire à peu près partout, et est tout à fait capable de tordre le cou à n'importe quel investigateur isolé. Dans la grande tradition du genre, il devrait essayer de le faire, être reçu par une grêle de balles, prendre la fuite, regagner la voiture… et conduire son ou ses poursuivants jusqu'au manoir. Pour leur seconde visite, les investigateurs peuvent en toute bonne conscience monter une opération commando. Faire intervenir les autorités est également du domaine du possible. Après tout, le sergent Murphy n'a pas clos le dossier, et Van Arvelde est un criminel avéré. Si les policiers investissent le domaine, ils abattront certainement Jacob. Il restera à se préoccuper du sort de Simone qui, parlant quelques mots d'anglais et ayant des rudiments d'écriture, ne peut pas être considérée comme un singe. Livrée à elle-même, elle finira probablement ses jours dans un cirque itinérant.

Le manoir Van Arvelde



Jacob et Simone

Grands singes blancs

Carac.	dés	moyenne
FOR	(4d6 +12) x 5	130
DEX	(3d6) x 5	55
POU	(3d6) x 5	55
CON	(3d6) x 5	55
TAI	(2d6 +12) x 5	95
INT	(3d6) x 5	55

Points de Vie moy. : 15
Impact moy. : +2D6
Carrure moy. : +3
Mouvement moy. : 8

Combat

Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché : Les grands singes blancs disposent des mêmes options d'attaques à mains nues que n'importe quel humanoïde.

Combat rapproché

(corps à corps) 45 % (22/9),
1D6 points de dégâts + Impact
Esquive 27 %

Compétences

Discrétion 75 % (37/15)
Chercher de la nourriture 50 % (25/10)
Langues
Anglais 20 % (10/4)
Lingala 40 % (20/8)

Protection : 2 points de peau.



Aides de jeux

UN DRAME DANS LE MÉTRO

Une jeune femme, non identifiée à l'heure où nous mettons sous presse, s'est jetée sur les voies de la station de la 16e rue au moment où la rame de métro arrivait. La malheureuse n'a pas survécu à ses blessures. Tout indique qu'il s'agirait d'un suicide et non d'un geste malveillant. Le trafic a repris normalement une heure après le drame.

16 janvier,
New York Pillar Riposte

ADJ S-01 : Un drame dans le métro

L'INCONNUE DU MÉTRO IDENTIFIÉE

L'inconnue qui a commis l'irréparable le 16 janvier dernier à la station de métro de la 16e rue a été identifiée. Il s'agit d'une certaine Sarah Morgan, âgée de 19 ans, originaire d'Haback's Corner, une petite ville du Mississippi. Le geste de cette jeune femme apparemment sans histoires reste inexpliqué à ce jour.

18 janvier,
New York Pillar Riposte

ADJ S-02 : L'inconnue du métro identifiée



ADJ S-03 : Une photo de Sarah Morgan

New York Pillar/ Riposte

Max Hartwell, connu comme étant le « nouveau Barnum », a été retrouvé étranglé ce matin dans sa résidence du New Jersey. C'est la gouvernante qui a fait cette macabre découverte et a prévenu les forces de l'ordre. De source policière, la dépouille serait horriblement défigurée.

Agé de cinquante-cinq ans, Max Hartwell a fait carrière dans les shows itinérants de « monstres » sur la côté est des États-Unis. En semi-retraite depuis plusieurs années, cet homme d'affaire « doux et bon » selon les dires de tous ceux qui l'ont approché, a fait travailler nombres de « monstres » et continuait à gérer une agence de placement d'artistes. Mr. Hartwell n'ayant aucune descendance et n'ayant jamais été marié, ses « phénomènes de foire » sont ses seuls orphelins.

LE « MAÎTRE DES MONSTRES » RETROUVÉ ÉTRANGLÉ !

ADJ S-05 : Article de journal sur la mort de Max Hatwell

New York, le 6 sept 1924

Monsieur Elias,

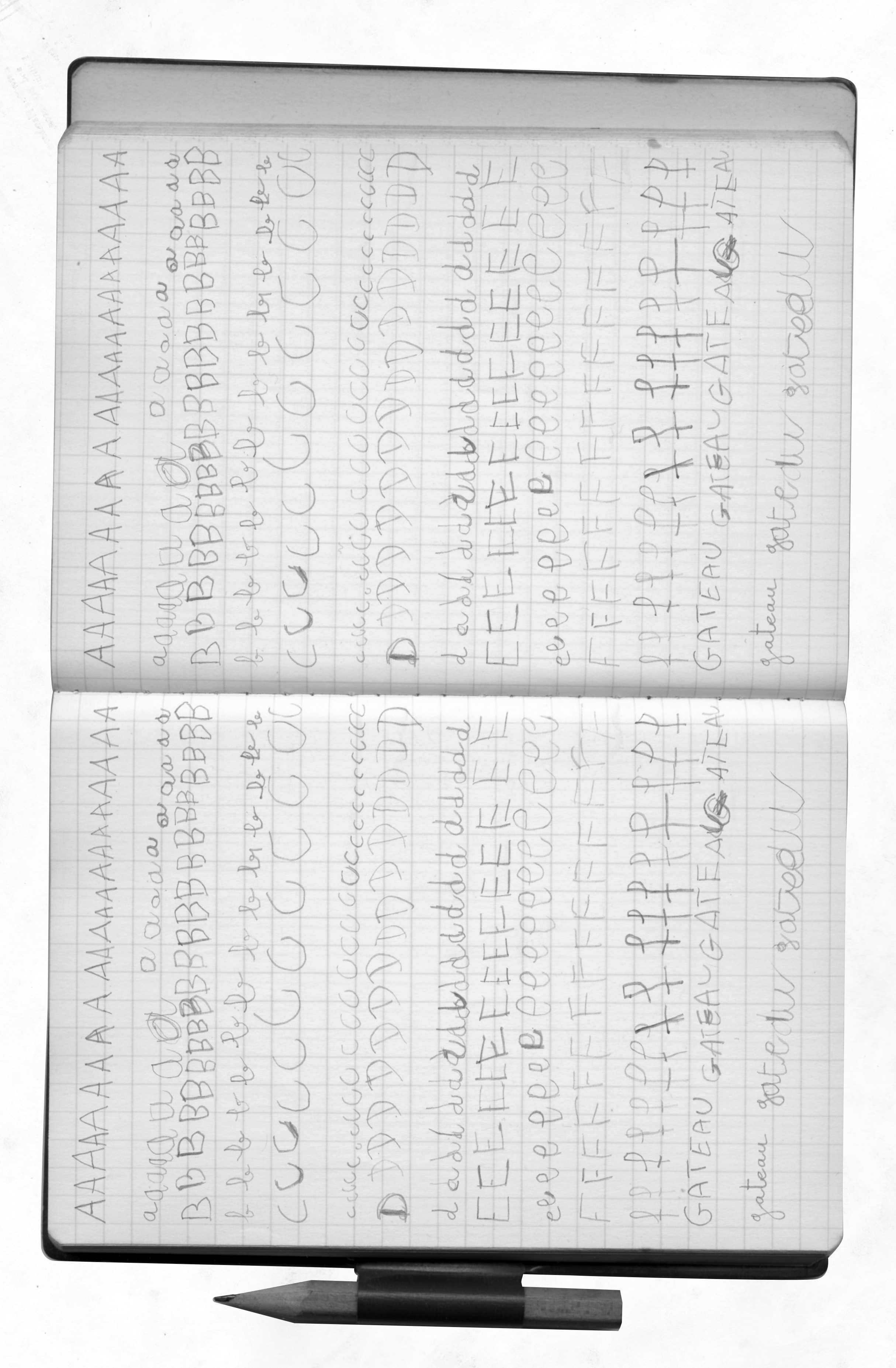
En réponse à votre dernière missive, je vous confirme avoir bien connu Anastasia Burnay, pour qui j'ai une affection toute particulière, tant sa poésie a séduit mon âme. Je serais heureux de vous en parler lors de votre prochain passage à New York.

En attendant votre courrier pour fixer un rendez-vous

Bien à vous,

Joseph Van Arvelde

ADJ S-04 : Courte lettre d'Arvelde à Jackson Elias



ADJ S-06 : une page de cahier d'écolier avec des mots griffonnés maladroitement

